

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Dalam lingkup akademis, model pembelajaran diartikan sebagai rangkaian pola atau struktur yang dirancang, ditetapkan, dan dievaluasi secara sistematis oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. "Model" di sini berarti representasi atau bentuk yang dibuat untuk meniru atau menggambarkan objek atau konsep nyata, seperti yang diuraikan oleh (Agus Purnomo et al., 2022, hlm. 21). Oleh karena itu, dinyatakan bahwa latihan belajar yang dibuat sesuai dengan pola belajar tertentu disebut model pembelajaran (Ujang S, 2016, hlm.67).

Ketika melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, guru mengembangkan kerangka kerja yang dikenal sebagai model pembelajaran (Martiman S et al., 2023, hlm. 17).

###### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang efektif dapat dikenali melalui karakteristik tertentu yang menunjukkan pendekatan yang sistematis dan tujuan yang terdefinisi dengan jelas, diantaranya:

1. Model-model pendidikan ini menguraikan prosedur yang sistematis, yang berarti bahwa mereka adalah metode atau proses terstruktur yang dirancang untuk mengubah perilaku siswa berdasarkan asumsi dan teori tertentu, bukan sekadar pengumpulan informasi yang tidak terorganisir.
2. Setiap metode pembelajaran dirancang dengan hasil yang spesifik dan terukur. Tujuan dari setiap metode dijelaskan secara eksplisit, memungkinkan siswa untuk mencapai target yang jelas dan dapat diukur.
3. Penetapan lingkungan secara khusus. dalam model pembelajaran,

berikan keadaan lingkungan tertentu atau spesifik.

4. Ukuran keberhasilan. keberhasilan sebuah pembelajaran yang diharapkan oleh siswa harus menetapkan kriteria dalam model.
5. Interaksi dengan lingkungan merupakan aspek krusial dalam setiap model pembelajaran. Menetapkan lingkungan yang kondusif memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dengan konteks pembelajaran mereka, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

(Ujang S, 2016, hlm. 68)

### **c. Fungsi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki beberapa fungsi krusial yang mendukung peningkatan dan pengembangan kegiatan belajar. Bagi perancang dan pendidik, model ini penting dalam menetapkan strategi dan melaksanakan kegiatan belajar agar tujuan pendidikan tercapai secara efektif. Fungsi-fungsi tersebut meliputi:

1. Membantu para pendidik memilih strategi, taktik, dan pendekatan pengajaran terbaik untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka.
2. Membantu para pengajar untuk melakukan perubahan perilaku yang diperlukan pada siswa mereka.
3. Membantu para pengajar mencari cara untuk mengatur ruang yang sesuai untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
4. Mendukung pengembangan hubungan antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran.
5. Membantu pendidik dan instruktur membangun kembali kurikulum, silabus, atau materi Pelajaran
6. Membantu instruktur atau guru memilih sumber daya kursus yang relevan dan membuat rencana pelajaran dan kurikulum.
7. Membantu instruktur merencanakan atau membuat acara pendidikan yang sesuai dengan harapan.
8. Jelaskan langkah-langkah yang terlibat dalam membuat alat dan bahan pendidikan yang menarik dan bermanfaat.

9. Memotivasi para pengajar untuk memajukan dan bereksperimen dengan metode pengajaran.
10. Memfasilitasi penyebaran pengetahuan tentang teori pengajaran.
11. Membantu pembentukan empiris hubungan antara pengajaran dan pembelajaran.

Sutarto dan Indrawati (dalam Dasep Bayu A et al., 2021, hlm.11).

#### **d. Komponen Model Pembelajar**

Model pembelajaran terdiri dari beberapa komponen utama yang membentuk sebuah sistem yang mendukung proses belajar, yakni:

1. Pertama, sintaks adalah struktur model yang mencakup langkah-langkah yang harus diikuti untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini memberikan kerangka kerja yang sistematis bagi pendidik dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.
2. Kedua, sistem sosial adalah interaksi antara siswa dan antara siswa dengan pendidik. Model pembelajaran yang efektif mempertimbangkan bagaimana interaksi ini dapat memperkaya proses belajar, melalui kolaborasi, diskusi kelompok, atau interaksi langsung dengan pendidik.
3. Ketiga, prinsip reaksi adalah prinsip psikologis yang mendasari model tersebut, termasuk bagaimana ia mempengaruhi respons kognitif, emosional, dan perilaku siswa terhadap materi yang diajarkan.
4. Keempat, sistem pendukung adalah elemen yang membantu implementasi model, termasuk teknologi, sumber daya manusia, materi, dan infrastruktur.
5. Kelima, dampak instruksional dan pengiring adalah hasil yang diharapkan dari penerapan model, yang tidak hanya mencakup pembelajaran efektif tetapi juga pengaruh jangka panjang terhadap perkembangan siswa.

Memahami dan mengintegrasikan komponen ini memungkinkan desain dan implementasi model pembelajaran yang lebih efektif untuk

kebutuhan pendidikan yang beragam.

(Martiman S, 2023, hlm. 19)

## 2. Model *problem based learning* (PBL)

### a. Pengertian Model *problem based learning* (PBL)

Menyatakan bahwa karakteristik berikut ini dipenuhi oleh pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL), yang membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka, kemampuan pemecahan masalah, dan akuisisi pengetahuan secara aktif. Koeswanti (dalam Handayani, 2021, hlm. 1350).

Sedangkan, dinyatakan bahwa PBL adalah sebuah pendekatan pendidikan yang berusaha memotivasi siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis, yang kemudian dikaitkan dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh (Mulyasa, 2016, hlm. 132). PBL, atau *problem based learning*, adalah strategi pengajaran yang melibatkan siswa dalam situasi nyata di dunia nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri, mengasah kemampuan investigasi tingkat lanjut, dan merasa lebih berdaya. Arends (dalam Burhana et al., 2021, hlm. 303)

### b. Karakteristik Model *problem based learning* (PBL)

Karakteristik model pembelajaran *problem based learning* dapat dilihat melalui uraian berikut :

- 1) kewajiban siswa untuk belajar sendiri dengan memberikan bimbingan.
- 2) Pengetahuan dari beberapa bidang atau topik yang harus digabungkan.
- 3) Bekerja sama tim sangat penting. Sebagian besar siswa akan bekerja di posisi yang mengharuskan mereka untuk bertukar pengetahuan dan bekerja sama dengan baik dengan orang lain setelah mereka lulus kuliah.
- 4) siswa harus menganalisis kembali masalah dan menggunakan apa yang telah mereka pelajari dari pembelajaran mandiri.

- 5) Pada akhir setiap unit pembelajaran dan setelah penyelesaian tugas, penilaian diri dan rekan sejawat harus dilakukan.
- 6) Kegiatan pembelajaran berbasis masalah harus dapat diterapkan pada situasi dunia nyata.
- 7) Kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran berbasis masalah harus diukur melalui evaluasi.

Savery (dalam Febrianto D, 2023, hlm.31- 34)

**c. Sintaks atau Model *problem based learning* (PBL)**

dinyatakan bahwa proses atau implementasi dalam model *problem based learning* meliputi beberapa tahap yakni :

- 1) Orientasi siswa terhadap permasalahan. Pendidik memberikan penjelasan mengenai fungsi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, logistik yang dibutuhkan, dan menantang kelas untuk memecahkan masalah bersama.
- 2) Mengorganisir atau mengelompokan siswa. Selanjutnya siswa diatur dalam tahap kedua. selanjutnya pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan membantu siswa dalam mendefinisikan dan menyiapkan tugas yang relevan dengan topik.
- 3) Mengawasi proyek penelitian kelompok dan individu. Selama tahap ini, pendidik menginspirasi siswa untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, melakukan eksperimen, dan melakukan penelitian untuk mengidentifikasi solusi dan mengatasi masalah.
- 4) Menjelaskan dan memamerkan hasil temuan. Pendidik membantu siswa dalam merencanakan dan menyusun dokumen, makalah, atau model. Selain itu, mereka juga membantu siswa dalam mendistribusikan hasil kerja mereka di antara rekan-rekan mereka.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah. langkah kelima, pendidik membantu siswa dalam memikirkan kembali atau menilai metodologi dan temuan penelitian mereka.

(Syahbaniar & M. Hidayat, 2023, hlm. 15)

#### d. Kelebihan dan Kelemahan Model *problem based learning* (PBL)

Dinyatakan bahwa kelebihan dari model *problem based learning* melalui percakapan dalam kelompok, gaya pembelajaran ini dapat membantu guru untuk mengenal siswa mereka dengan lebih baik. Metode ini juga dapat membantu siswa menjadi terbiasa menghadapi tantangan dan mencoba pendekatan baru.

Tiga poin yang dijelaskan bahwa di bagian kekurangan adalah sebagai berikut pertama, dibutuhkan biaya dan waktu yang besar untuk model pembelajaran ini. kedua, sulit bagi guru untuk mengawasinya karena siswa melakukan aktivitas di luar kelas. dan ketiga, masih banyak guru yang tidak dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah. Sidiq (dalam Febrianto D, 2023, hlm.30)

### 3. *Mind Mapping*

#### a. Pengertian *Mind Mapping*

*Mind mapping* merupakan teknik pencatatan yang kreatif dan efisien, yang menggambarkan pemetaan pikiran secara literal (Sulichah E, 2018, hal. 72). Teknik ini mendukung siswa dalam mengatur dan memvisualisasikan informasi, yang memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan solusi pemecahan masalah yang lebih inovatif selama proses belajar. Sebagai sebuah teknik, mind map termasuk dalam kategori pengatur kognitif, yang berfungsi sebagai stimulan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kecerdasan manusia. (Chen & Hung, 2014, hlm. 262).

Pada dasarnya bahwa *Mind map* membantu orang dalam mengatur dan mengingat data ke dalam kerangka wawasan yang dapat mereka gunakan sebagai dasar pengetahuan. Peta pikiran adalah alat yang orisinal dan berguna untuk mencatat dan mengorganisir ide. (Buzan, 2013, hlm. 4).

diungkapkan bahwa *Mind Map* adalah teknik yang menggunakan seluruh kapasitas otak dengan memanfaatkan citra visual dan alat grafis lain untuk menciptakan kesan. Metode ini memfasilitasi pengorganisasian informasi secara holistik, merangsang kreativitas

berpikir, serta memperkuat kemampuan memori dan analisis informasi (Swadarma, 2013, hlm. 3)

**b. Langkah-langkah Model *problem based learning***

Dinyatakan bahwa tahapan dalam pembuatan model *problem based learning* terbagi menjadi beberapa tahapan meliputi :

- 1) Mulailah dari sisi panjang kertas kosong di dekat bagian tengah, karena hal ini akan memungkinkan otak untuk meluas ke luar dan lebih mudah mengekspresikan dirinya.
- 2) Manfaatkan gambar atau foto untuk mengilustrasikan poin utama karena gambar atau foto dapat memicu imajinasi kita dan bernilai seribu kata. Sebuah visual yang terfokus dengan baik akan lebih menarik perhatian kita, membantu kita berkonsentrasi, dan menggairahkan pikiran kita.
- 3) Manfaatkan warna karena warna dapat merangsang kreativitas dan juga menyenangkan serta hidup bagi otak.
- 4) Lampirkan cabang tingkat pertama dan kedua pada gambar utama, cabang utama pada tingkat pertama dan kedua, dan seterusnya. pemahaman dan ingatan kita meningkat ketika kita menghubungkan cabang-cabang yang terkait. Kerangka dasar atau arsitektur pikiran kita diciptakan dan dibentuk oleh hubungan antara cabang-cabang utama. Kerangka kerja atau arsitektur mental. Hal ini dapat dibandingkan dengan bagaimana sebuah pohon menghubungkan cabang-cabang yang bercabang dari batang utamanya. Jika hanya ada sedikit ruang antara batang utama dan cabang-cabang utamanya serta ranting-ranting yang lebih kecil, maka tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, otak bosan dengan garis lurus. Cabang-cabang pohon, misalnya, memiliki lekukan yang jauh lebih indah secara estetika.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis, karena kata kunci yang berbeda memberikan kekuatan dan kemampuan beradaptasi yang lebih besar pada *Mind map*. Setiap frasa atau gambar berfungsi

sebagai pengganda, menghasilkan serangkaian koneksi dan asosiasi yang unik. Setiap kata akan lebih bebas ketika kita menggunakannya secara individual, yang meningkatkan potensinya untuk memunculkan ide dan pemikiran yang orisinal. Frasa atau kalimat mencegah efek ini terjadi. Sebuah *Mind map* dengan beberapa kata kunci dapat diibaratkan sebagai tangan yang direntangkan dengan semua jari-jarinya. Kalimat atau frasa pada peta pikiran mirip dengan tangan dengan semua jari-jarinya yang tertahan oleh belat yang kaku.

- 7) Memanfaatkan gambar sebagai elemen utama sangat efektif, sebab satu gambar bisa menyampaikan pesan yang sama dengan seribu kata. Oleh karena itu, dengan hanya menggunakan sepuluh gambar, kita bisa menggambarkan informasi yang setara dengan 10.000 kata dalam bentuk catatan.

(Munawati S & Andri Kurniawa, 2022, hlm. 17)

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses kegiatan yang disengaja dari individu. Dimana kegiatan tersebut merupakan interaksi yang dilakukan seseorang dengan lingkungannya dan hasil dari interaksi tersebut adalah perubahan tingkah laku yang bersifat permanen atau tetap (Muhammad Minan Chusni et al., 2021, Hlm. 8). Dpahami bahwa belajar adalah proses aktif yang menyebabkan individu mengalami transformasi dalam pemikiran, perasaan, atau tindakan berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

##### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Pengertian hasil belajar dapat disederhanakan sebagai capaian akhir dari proses pembelajaran yang telah dijalani, di mana capaian ini merupakan puncak dari serangkaian usaha belajar. Hasil belajar tidak semata-mata terdiri dari penerimaan informasi atau pengetahuan, namun juga meliputi peningkatan pemahaman, keterampilan, dan sikap



individu. Menurut Prastiyo (2019, hlm 3), hasil belajar adalah buah akhir dari proses belajar yang kompleks, yang mencakup pengalaman dan interaksi dalam lingkungan pembelajaran. Ini sesuai dengan pandangan Mirdanda (2018, hlm 34), yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah refleksi dari kemampuan peserta didik pasca proses pembelajaran.

### **c. Faktor pengaruh Hasil Belajar**

Hal yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari beberapa faktor yakni:

1. Faktor internal mengacu pada kondisi batin siswa, termasuk kesehatan fisik dan mental, yang sangat menentukan efektivitas proses belajar mereka. Hal ini mencakup keseimbangan waktu istirahat, pola tidur yang baik, asupan nutrisi yang sesuai, serta kondisi mental seperti motivasi, minat, dan kedewasaan emosional.
2. Faktor eksternal yang mencakup lingkungan sekolah dan keluarga memainkan peran penting dalam membentuk lingkungan belajar siswa. Di lingkungan sekolah, hal ini termasuk kualitas pengajaran, hubungan antarguru dan siswa, metode pembelajaran, serta infrastruktur pendukung. Sementara di lingkungan keluarga, faktor-faktor seperti metode pengasuhan orang tua, kondisi ekonomi, dinamika keluarga, serta latar belakang budaya berpengaruh terhadap persepsi dan nilai yang diadopsi oleh siswa (Mu'in, 2024, hlm. 58).

### **d. Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dapat dikategorikan ke dalam beberapa kelompok yang mencerminkan aspek-aspek kunci dari perkembangan mereka. Khususnya, hasil belajar meliputi: (a) keterampilan dan kebiasaan, termasuk kemampuan praktis dan perilaku yang diasah melalui praktik berulang; (b) pengetahuan dan pemahaman, yang terdiri dari pemahaman konseptual serta fakta yang telah dipelajari; dan (c) sikap dan nilai-nilai, yang merujuk pada nilai, motivasi, dan aspirasi yang

tumbuh selama proses pendidikan. Secara keseluruhan, hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yakni:

#### 1) Ranah Kognitif

Enam perilaku berikut ini termasuk dalam domain kognitif:

1. Informasi. kapasitas untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dan disimpan dalam memori. Istilah "pengetahuan" menggambarkan peristiwa, ide, dan prinsip.
2. Pemahaman, yang mencakup kapasitas untuk memahami pentingnya dan makna dari pengetahuan yang diperoleh.
3. Penerapan, atau kapasitas untuk menggunakan teknik untuk mengatasi masalah-masalah baru dan aktual.
4. Analisis adalah kapasitas untuk membedah suatu unit menjadi bagian-bagian komponennya untuk memahami struktur secara keseluruhan dengan benar.
5. Sintesis, yang melibatkan penciptaan pola baru. Misalnya, memiliki kapasitas untuk merancang jadwal kerja.
6. Evaluasi terdiri dari kemampuan untuk membentuk opini tentang berbagai topik sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

#### 2) Ranah Afektif

Perilaku yang diharapkan setelah pembelajaran adalah hasil pembelajaran emosional ini. Lima perilaku berikut ini merupakan bagian dari domain emosional:

1. Penerimaan, yaitu kesediaan untuk memperhatikan sesuatu dan kepekaan terhadapnya.
2. Keterlibatan, meliputi kesiapan, fokus, dan keterlibatan dalam suatu tugas.
3. Evaluasi dan penentuan sikap, meliputi penerimaan nilai, pengakuan, penghargaan, dan penentuan sikap.
4. Organisasi, yang melibatkan kapasitas untuk menciptakan seperangkat nilai yang berfungsi sebagai peta jalan dan kompas kehidupan.

5. Penciptaan pola hidup, yang melibatkan kapasitas untuk mewujudkan prinsip-prinsip dan membentuknya menjadi prinsip-prinsip hidup individu.

3) Ranah Psikomotoris

Kapasitas siswa untuk bertindak, misalnya, untuk mengkomunikasikan atau menjelaskan indera mereka melalui suatu gerakan, atau untuk mengelola emosi mereka sehingga suatu gerakan dapat dikontrol dengan tepat, disebut sebagai hasil belajar psikomotorik.

(Sawitri R, 2023, hlm. 16)

## B. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dwi Ratnasari (2023)	Pengaruh pembelajaran PBL berbasis model <i>problem based learning</i> terhadap hasil Belajar mata pelajaran ekonomi	SMAN 3 Salatiga	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan metode PBL berbantuan mind mapping dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar	- Variabel (X) pengaruh model PBL berbasis model <i>problem based learning</i> - Variabel Y yaitu hasil belajar - Mata pelajaran	- Objek penelitian - Metode penelitian (PTK)

2.	Ihsan, Baiq Salkiah (2022)	Pengaruh kolaborasi <i>problem based-learning</i> dan <i>mind mappng</i> motivasi berprestasi terhadap hasil belajar ekonomi	MA Mua'llimat Syaikh Zainuddin NW Anjani, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat	Model pembelajaran kolaborasi <i>problem-based learning</i> dan <i>mind mapping</i> terbukti mempunyai pengaruh yang lebih baik terhadap perolehan hasil belajar ekonomi dibandingkan dengan pembelajaran model konvensional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X yaitu penggunaan <i>problem based learning</i>.</li> <li>- Variabel Y yaitu hasil belajar</li> <li>- Mata Pelajaran Ekonomi</li> <li>- Metode penelitian eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X2 yaitu Model <i>problem based learning</i></li> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Mata Pelajaran</li> <li>- Metode penelitian</li> </ul>
----	----------------------------	--	---	---	--	--

3.	<p>Mariam Nur Azizzah Fitriani, Heri Indra Gunawan (2023)</p>	<p>Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>problem based learning</i> berbantuan <i>mind mapping</i> terhadap prestasi belajar Ekonomi</p>	<p>SMA Al Adzkar Pamulang</p>	<p>Terdapat perbedaan prestasi belajar sebelum diajarkan dan sesudah diajarkan dengan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantuan <i>mind mapping</i> mengalami peningkatan prestasi belajar.</p>	<p>- Variable (X) model pembelajaran kooperatif tipe <i>problem based learning</i> berbantuan <i>mind mapping</i> Mata pelajaran Ekonomi - Metode penelitian eksperimen</p>	<p>- variable (Y) prestasi belajar siswa - Objek penelitian</p>
----	---	---	-------------------------------	---	---	---

4.	Saparudin, Dian Dwi Putri Ulan Sari Patongai, dan Sahribulan (2021)	Penerapan <i>Problem Based Learning</i> Dengan Teknik <i>Mind mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik	SMA Negeri 1 Sungguminasa	Ada pengaruh positif yang signifikan pada penerapan model <i>problem based learning</i> dengan teknik <i>mind mapping</i> terhadap hasil belajar biologi siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variable (X) model <i>problem based learning</i></li> <li>- (Y) hasil belajar</li> <li>- Metode penelitian eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variable (X<sub>2</sub>) Teknik <i>Mind mapping</i></li> <li>- Mata pelajaran Biologi</li> <li>- Objek penelitian</li> </ul>
----	--	--	------------------------------	---	---	---

5.	Syamsuria (2023)	<p>Penerapan Model <i>problem based learning</i> Metode <i>Mind mapping</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika</p>	SMA Negeri 3 Baru	<p>Menerapkan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan Metode <i>Mind mapping</i> dapat meningkatkan kinerja peserta didik dan hasil belajarnya. Hal dapat dilihat dari hasil observasi dan pelaksanaan siklus I dan II ditemukan adanya perubahan peningkatan keaktifan peserta didik dalam berdiskusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variable (X) model <i>problem based learning</i> Metode <i>mind mapping</i>.</li> <li>- Variable (Y) hasil belajar</li> <li>- Metode penelitian eksperimen</li> <li>- Metode penelitian eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata pelajaran fisika</li> <li>- Objek penelitian</li> </ul>
----	------------------	---	-------------------	---	--	---



### C. Kerangka Pemikiran

Dinyatakan bahwa sebuah gagasan atau struktur konseptual yang dikenal sebagai kerangka pemikiran digunakan dalam subjek tertentu untuk mengoordinasikan penelitian dan proses berpikir. Secara umum, kerangka pemikiran adalah kumpulan ide, hipotesis, definisi, dan variabel yang berfungsi sebagai dasar untuk penelitian atau studi tentang subjek tertentu (Hasan sazali et al., 2023, hlm. 44). Hasil belajar merupakan perhatian utama pada pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Kegiatan pembelajaran yang terlihat satu arah menjadikan antusias siswa dalam Pemahamannya berkurang. Sehingga, pembelajaran yang telah dicapai atau disampaikan kepada siswa pada dasarnya tidak sesuai dengan tingkat pemahamannya.

Siswa di MAN 1 Kota Bandung tidak mencapai hasil belajar yang maksimal karena berbagai alasan, termasuk fakta bahwa mereka biasanya mengambil pendekatan pasif terhadap kegiatan pembelajaran dan belum mengambil peran yang tepat dalam proses pembelajaran.

Mereka biasanya mengambil pendekatan pasif terhadap tugas-tugas pembelajaran. Selain itu, para pendidik belum menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kurikulum. Selain itu, antusiasme siswa dalam berkontribusi pada kegiatan pemecahan masalah masih di bawah standar, dan dosen tidak secara agresif mendorong siswa untuk melakukannya.

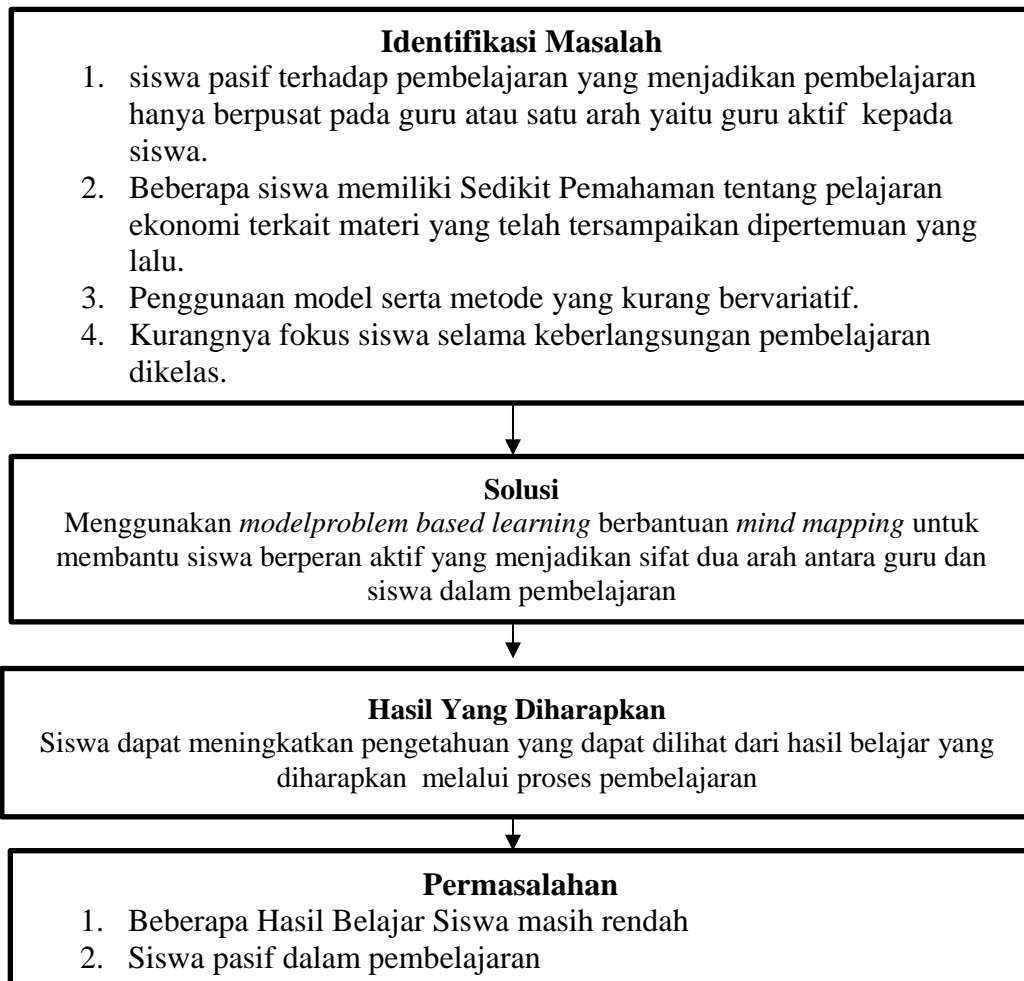
Proses pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, nilai beberapa siswa terus berada di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Siswa yang nilainya di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, selama proses pembelajaran, siswa kurang terlibat.

Metode pengajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah mereka sendiri akan menguntungkan siswa. Paradigma "*Problem based learning*" merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model masalah yang mengerikan adalah paradigma pembelajaran yang berhasil

meningkatkan hasil belajar siswa.

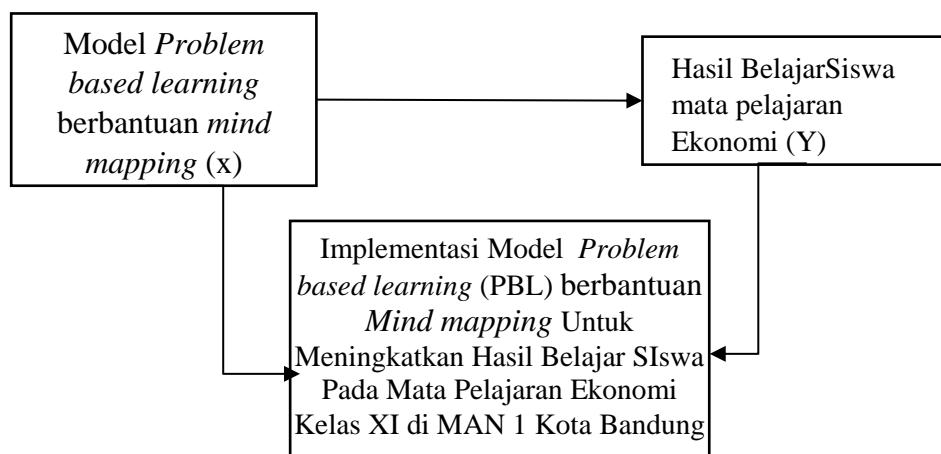
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan metode PBL berbantuan *mind mapping* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar (Dwi Ratnasari, 2023, hlm.159 )

Selanjutnya dinyatakan bahwa Studi internasional telah menunjukkan bahwa penggunaan teknik *mind mapping* memungkinkan anak-anak untuk mengingat sekitar 70-90% dari materi yang dipelajari, sebagaimana diungkapkan oleh Edward dalam publikasinya (Suastra et.al., 20, hal. 64). Metode ini memberikan bukti empiris bahwa *mind mapping* sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran dan memperkuat retensi informasi pada siswa.



**Gambar 1. 1**  
**Kerangka Berfikir**

Dengan ini, alasan mengapa hasil belajar siswa tidak maksimal adalah karena paradigma pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk secara aktif mengeksplorasi proses pembelajaran tidak diterapkan. Secara teoritis pertautan atau berkaitan antar variable merupakan kerangka berfikir yang baik. Penelitian ini mengimplementasikan variabel yaitu variabel independent atau di sebut variabel bebas, dan variabel dependen atau variabel terikat serta variabel moderator. kerangka pemikiran yang digambarkan yakni :



**Gambar 1. 2**  
**Paradigma Penelitian**

Keterangan :

Variabel X : Model *problem based learning* berbantuan *Mind mapping*

Variabel Y : Hasil Belajar Siswa

—————> : Garis Penerapan

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

dinyatakan bahwa sesuatu yang tanpa adanya bukti, dianggap sebagai kebenaran, fakta, atau sesuatu yang tidak diragukan lagi akan terjadi disebut asumsi. (Hadi Satyagraha, 2015, hlm. 18). Penggunaan asumsi terhadap penelitian yaitu:

- b. Model *problem based learning* (PBL) Berbantuan *Mind mapping* dapat menjadikan siswa mencari banyak hal tentang pembahasan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.

- c. Dalam penerapan model pembelajaran, setiap siswa ikut serta atau antusias untuk mengikuti dan menikmati kegiatan secara baik.
- d. Pelaksanaan pembelajaran dua arah atau variasi dalam model, metode, serta media pembelajaran meningkatkan antusias siswa dalam hal belajar.
- e. Guru mata pelajaran ekonomi dapat mengimplementasikan Model *problem based learning* berbantuan *mind mapping* pada materi ekonomi yang tepat untuk model tersebut.

## **2. Hipotesis**

Dinyatakan bahwa perkiraan yang terdidik atau tanggapan yang tidak tepat yang mungkin akurat atau tidak akurat merupakan hipotesis. pada kenyataannya, hipotesis benar-benar merupakan tebakan yang terdidik-yaitu tebakan yang didasarkan pada ide atau studi. Gagasan ini hanya bersifat dugaan dan karenanya terbuka untuk diterima atau ditolak (Agung Edy W, 2021, hlm. 72). hipotesis bentuk jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitiannya. Oleh karena itu, dengan ini peneliti mengusulkan hipotesis yaitu terdapat pengaruh hasil belajar pada kelas eksperimen model *problem based learning* berbantuan *mind mapping* serta kelas kontrol model *discovery learning*.